

公取委、SCE「PS」ソフト販売の

独禁法違反認定

3年半に及ぶ審判手続きで結論

家庭用TVゲーム機「プレイステーション」(PS)用ゲームソフトの販売方法に関し、公正取引委員会(根来泰周委員長)

は八月一日、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)本社を東京、久多良木健社長に対し、独占禁止法に定める違反行為があったと認定する審決を出した。

SCEは二日、審決の受け入れを表明した。審決によると、ソニーが九二年末に家庭用TVゲーム機市場参入を決め、九三年十一月にSMEと共同出資でSCEを設立。SCEは「PS」を九四年十二月に発売し、市場占有率(シェア)を高めていったが、九四年六月までにPS関係の流通政策を定めていた。この政策は、①値引き販売禁止、②中古品取扱い禁止、③横流しの禁止として具体化した。

SCEは、先行する任天堂のゲームソフトがマスコットROM方式であるのに対し、「PS」ではCD-ROM方式として低コスト、短期間での製造

を可能にした上、一部の所を独禁法違反の疑いで立ち入り検査した。このため値引き販売禁止についてSCEは注意するようになったが、九七年十一月ごろまで消滅しなかった。

「PS」用ゲームソフトの値引き販売をしないようSCEが指示したことが、九六年五月に公正取引委員会はSCE本社と販売会社など数十カ

所の所を独禁法違反の疑いで立ち入り検査した。このため値引き販売禁止についてSCEは注意するようになったが、九七年十一月ごろまで消滅しなかった。

公正取引委員会は九八年一月、SCEに対し三つの禁止事項を排除するよう勧告した。しかしSCEはこれに承諾しなかったため、九八年二月に

審判開始決定が出て、同年三月から三年半に及ぶ審判手続きが行なわれてきた。

今回出された審決本文では、「PS」用ゲームソフトの値引き禁止、横流し禁止は独禁法が定める再販売価格の拘束、拘束条件付き取り引きに当たるとして、これらの行為を取り止めるよう命じている。中古品(中古ゲ

ームソフト)取扱い禁止行為については、新品の再販価格の拘束を補強するもので、再販価格拘束行為に含まれる、と(主文ではない)概要で示した。主文から除かれた、この見方も示した。

SCEは「PS」用ゲームソフトにCD-ROMを採用し、マスクROMの任天堂方式より納期などで改善を重ねたが、価格競争が生じにくい流通システム構築に走ったために、弊害も目立つことになった。独禁法関係では触れられなかったが、CD-ROMであるため東南アジアなどで無断コピー品が氾濫していることとは放置され、映画の著作物に特有の頒布権が強く、調査で中古ソフト訴訟が関心を引くことにもなった。しかし中古ソフト訴訟は現在上告中とは言え、高裁でのあつた判決が出て、いずれにも敗れていることからすると、SCEの強引さにも限りが出始めたかと思えることができる。

また、ムーシテムサ

ービスは四月十六日、和田氏に六百円を売却した。和田氏は社名を㈱コムフ

ォートと変更。オートウ

ェブに資本参加し、オートウ

ェブのカーショップ(千葉市浜野)の二階約

五千平方メートルにゲーム場、

漫画・ネット喫茶の複合

施設「スポーツウェブ鉄

腕24」を六月にオープン

した。

アトラスでは、アビエ

スと同様、コムフォート、

ムーシテムサービースとも

資本関係がないが、業務

運営での支援は続けると

している。

字。二億千二百万円の債

務超過だったが、減資や

アトラスによる債務免除

などで、三百万円まで減

らした上で六月三十日、

長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー

大陸」など直営店とアビ

エスのゲーム場はコンセ

プトが異なる、と売却理

由を説明しているが、子

会社を整理、スリム化す

る方針で進めたもの。売

却後もさまざまな支援を

行なうとしている。

アビエスの長堀社長は

アトラスから独立したこ

とから、今後はゲーム場

運営だけでなく販売など

事業の幅を広げていき

たい、と語っている。

一方、ムーシテムサ

ービスは九六年九月設立

の「プリント倶楽部」関

連のレンタル会社で、同

社役員だった磯崎安宏氏

が設立した新会社、南

ムシテムサービースがプ

リクエストレンタル業を

引き継いだ。これは三月

三十一日、七十五台の機

械付きで約五百万円を売

却した。

もとのムーシテムサ

ービスは四月十六日、和

田氏に六百円を売却した。

和田氏は社名を㈱コムフ

ォートと変更。オートウ

ェブに資本参加し、オートウ

ェブのカーショップ(千葉市浜野)の二階約

五千平方メートルにゲーム場、

漫画・ネット喫茶の複合

施設「スポーツウェブ鉄

腕24」を六月にオープン

した。

アトラスでは、アビエ

スと同様、コムフォート、

ムーシテムサービースとも

資本関係がないが、業

務運営での支援は続けると

している。

字。二億千二百万円の債

務超過だったが、減資や

アトラスによる債務免除

などで、三百万円まで減

らした上で六月三十日、

長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー

大陸」など直営店とアビ

エスのゲーム場はコンセ

プトが異なる、と売却理

由を説明しているが、子

会社を整理、スリム化す

る方針で進めたもの。売

却後もさまざまな支援を

行なうとしている。

アビエスの長堀社長は

アトラスから独立したこ

とから、今後はゲーム場

運営だけでなく販売など

事業の幅を広げていき

たい、と語っている。

一方、ムーシテムサ

ービスは九六年九月設立

の「プリント倶楽部」関

連のレンタル会社で、同

社役員だった磯崎安宏氏

が設立した新会社、南

ムシテムサービースがプ

リクエストレンタル業を

引き継いだ。これは三月

三十一日、七十五台の機

械付きで約五百万円を売

却した。

もとのムーシテムサ

ービスは四月十六日、和

田氏に六百円を売却した。

和田氏は社名を㈱コムフ

ォートと変更。オートウ

ェブに資本参加し、オートウ

ェブのカーショップ(千葉市浜野)の二階約

五千平方メートルにゲーム場、

漫画・ネット喫茶の複合

施設「スポーツウェブ鉄

腕24」を六月にオープン

した。

アトラスでは、アビエ

スと同様、コムフォート、

ムーシテムサービースとも

資本関係がないが、業

務運営での支援は続けると

している。

字。二億千二百万円の債

務超過だったが、減資や

アトラスによる債務免除

などで、三百万円まで減

らした上で六月三十日、

長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー

大陸」など直営店とアビ

エスのゲーム場はコンセ

プトが異なる、と売却理

由を説明しているが、子

会社を整理、スリム化す

る方針で進めたもの。売

却後もさまざまな支援を

行なうとしている。

アビエスの長堀社長は

アトラスから独立したこ

とから、今後はゲーム場

運営だけでなく販売など

事業の幅を広げていき

たい、と語っている。

一方、ムーシテムサ

ービスは九六年九月設立

の「プリント倶楽部」関

連のレンタル会社で、同

社役員だった磯崎安宏氏

が設立した新会社、南

ムシテムサービースがプ

リクエストレンタル業を

引き継いだ。これは三月

三十一日、七十五台の機

械付きで約五百万円を売

却した。

もとのムーシテムサ

ービスは四月十六日、和

田氏に六百円を売却した。

和田氏は社名を㈱コムフ

ォートと変更。オートウ

ェブに資本参加し、オートウ

ェブのカーショップ(千葉市浜野)の二階約

五千平方メートルにゲーム場、

漫画・ネット喫茶の複合

施設「スポーツウェブ鉄

腕24」を六月にオープン

した。

アトラスでは、アビエ

スと同様、コムフォート、

ムーシテムサービースとも

資本関係がないが、業

務運営での支援は続けると

している。

字。二億千二百万円の債

務超過だったが、減資や

アトラスによる債務免除

などで、三百万円まで減

らした上で六月三十日、

長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー

大陸」など直営店とアビ

エスのゲーム場はコンセ

プトが異なる、と売却理

由を説明しているが、子

会社を整理、スリム化す

る方針で進めたもの。売

却後もさまざまな支援を

行なうとしている。

アビエスの長堀社長は

アトラスから独立したこ

とから、今後はゲーム場

運営だけでなく販売など

事業の幅を広げていき

たい、と語っている。

一方、ムーシテムサ

ービスは九六年九月設立

の「プリント倶楽部」関

連のレンタル会社で、同

社役員だった磯崎安宏氏

が設立した新会社、南

ムシテムサービースがプ

リクエストレンタル業を

引き継いだ。これは三月

三十一日、七十五台の機

械付きで約五百万円を売

却した。

もとのムーシテムサ

ービスは四月十六日、和

田氏に六百円を売却した。

和田氏は社名を㈱コムフ

ォートと変更。オートウ

ェブに資本参加し、オートウ

ェブのカーショップ(千葉市浜野)の二階約

五千平方メートルにゲーム場、

漫画・ネット喫茶の複合

施設「スポーツウェブ鉄

腕24」を六月にオープン

した。

アトラスでは、アビエ

スと同様、コムフォート、

ムーシテムサービースとも

資本関係がないが、業

務運営での支援は続けると

している。

字。二億千二百万円の債

務超過だったが、減資や

アトラスによる債務免除

などで、三百万円まで減

らした上で六月三十日、

長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー

大陸」など直営店とアビ

エスのゲーム場はコンセ

プトが異なる、と売却理

由を説明しているが、子

大幅に下方修正

主業務のパチスロ伸びず

アルゼンチン(本社東京、岡田和生社長)は八月九日、九月中間と来年三ヶ月の業績予想を連結(単独とも)を大幅に下方修正した。第一、四半期(四・六月)単独でパチスロを二機種(前年同期は四機種)しか販売できず、大幅な減収減益となったため、下期では営業強化により回復するとしている。

独業績予想では、売上高が五百二億円(五月の前予想では七百一十一億円)、経常利益が七百九十七億円(前予想では九百九十七億円)、中間利益が六百六十七億円、中間利益が百億円(通期業績予想では、売上高が千五百八十三億円(千七百四十四億円)、経常利益が七百三十六億円(七十七億八千八百四十四億円)、当期利益が六百六十七億円)と、当期利益を連結通期の売上高は前

予想を下方修正

中間期利益はわずかに

シャルなど伝費の増加で二一・九%増の六十四億八千四百もかつたため、経常利益は八四・八%減の二十九億三千三百円になった。このため中間期と通期の業績予想を修正することになったが、第二・四半期以降は新機種投入で回復に向うとしていた。

修正後の九月中間期単
三井グリーンランド(株) 百万円(二億三千百万円)
本社熊本県荒尾市、江
里口俊文社長)は八月十六日、六月通期の連結
業績予想を下方修正した。単独の中間期業績予想は修正していない。

修正後の九月中間期連結の売上高は五十億五千九百万円(三月の前回予想では五十億三千五百万円)、経常利益は二億三

百万円(二億三千百万円)中間利益は四百万円(二億七百万円)と予想された。同社にとって、売上はほぼ予想通りだが、収益の不不動産販売が目下下回ったこと、退職金会計変更時差異を費用処理したため、利益が予想を下回ることになったとしている。

合併し事業部に

バンプレストが子会社再編

（株）パンプスト（本社 千葉県松戸市、佐賀穂太社長）は八月二十一日、散す。

ユニファイブは七〇年二月設立で、九四年四月にパンプレスト子会社となった。ゲーム機用景品などキャラクター関連雑貨の製造、販売会社。パンプレストでは、既存の散することに。改善が見込めないため

景品オマケの子ども用

参考出品ではSCロケ用シール機など

機バンブースト(本社千葉原松戸市、伍賀樋太社長)は、東京の浅草ビュートホテルで八月二日、大阪のサンライズホテルで七日、それぞれブラリベントショーを開き、アーケードゲーム機やメダルゲーム機、シールプリント機、景品などの新作を披露した。

これはA Mとブライズの両事業部が開催したもので、A M機関係は十一月までに発売する新作と参考出品機を、景品は来年一・三月発売予定のものを紹介した。東京会場に約千二百名、大阪会場に三百名、計千五百名のオペレーターら関係者が参集した。

アーケードゲーム機は、かごとを持ったアンパンマン人形を垂直回転させ、

エアーで宙に舞うボールをすくい取っていくもの、ゲームの結果に関係なくミニカプセルが払い出される「空中大回転」(OP価格三十四万八千円)で九月中旬発売。本紙

前号「話題のマシン」や照)、ミニカプセルのバードで弾いて円形フィールドに打ち出し穴に落すゲームで、穴は三つとどれに入ってもカプセル(一・三個)が払い出される



バンプレスト新作展の大阪会場で、上は(左から)バンウェーブの藤林正義所長、岐阜特機の真鍋巧社長、ハビネットの谷本茂部長



バンプレスト新作展の大阪会場で、上は（左から）バンウェーブの藤林正義所長、岐阜特機の真鍋巧社長、ハビネットの谷本茂部長



コースモス、コースモスシェ
ート」の二機種を紹介し
また同社初のオリジナル
シール機「みんなのし
やしんかん」を参考出品
これはSC型専用で、家
族揃って記念写真を撮影
し、日付入りのハガキサ
イズ一枚から四枚一組ま
での写真シールを作成す
るもの。子どもやお年寄
りでも簡単に操作できる。
メダルゲーム機は、TV
画面に現れるキャラなど
に合わせてタイミングよく
ボタンを押すもので、
「キャラクターメダルシ
ーズ」として「仮面ラ
イダー」のキャラクター

機アトラス 本社東京
岩田松雄社長、と隅角川
書店（本社東京、角川歴
彦社長）は七月三十一日
東京の帝国ホテルで共同
事業計画説明会を開き、
十月から共同で家庭用TV
Vゲームソフトを販売店
に直接供給すると発表し
た。角川書店はアトラス
に昨年八月資本参加（一
〇〇％）し、両社は業務提
携の構築を進めてきてお
り、その具体的な共同事
業のひとつを明らかにし
たもの。

知育

家庭用の直販で

知育ソフトでライセンス

直販制は十月一日開始し、アトラスのCS事業本部が担当、全国七千の小売店に直接販売していく。直販するゲームソフトは当初、「PS2」用が二タイトルと「PS」用五タイトル（すべてアトラス製の計七タイトル。説明会で岩田社長は、「当社は今年、設立十五周年を迎えるのを機に第二の創業期と位置づけ、経営体制と組織の一新に向け新生アトラス経営改組ではバ

年たち、共同事業がようやく具体化しつつある。二人三脚で事業を拡大していきたい」と語った。また知育ソフトに關したアトラスとライオン製約したデイズニー・インタラクティブ・ジャパンの内海州史マネー・ジンゲードイレクティブは、「知育ソフトは米

ザーの声を開発現場に上げることもできる。また、角川書店と力を合わせれば一層グレードアップした作品を開発できる」と述べた。メデイアワークスの佐藤勇男社長が乾杯の音頭をとった。



計画説明会の会場のようす



アトラス／角川書店の共同事業計画説明会の会場のようす

3月までの新作

幅広いジャンルを揃える

(株)セガ(本社東京、佐藤秀樹社長)、システム・サービス社(本社東京、佐藤肇雄社長)、(株)エイコ(本社東京、辻谷博男社長)の三社は合同で景品の新作展覧会「ブライズコラボレーション」を八月二日に東京の産業貿易センターで、七日大阪のマイドームでそれぞれ開催した。

これは各社単独で開催されたブライベートショーを一つにまとめ、来場者への利便を図るとともに、展示会運営の効率化を目的として今年五月に初めて合同開催し、今回で二回目となる。東京会場に二百二十人、大阪会場に二百四十人、計千六十人のオペレーター関係者が参集した。

今回は「2002新春合同ブライズ内見会」として、三社とも来年一月三日に発売予定の新作を紹介した。

またデイズ・ニキヤニヤ製品もぬいぐるみのほは土鍋セツや時計、ギギニック付、フイギユニアを加え、アイテムの幅を広げ充実させている。

なお同社では受注の締切日を約四月前前に設定しているが、今回から締切日を過ぎても注文を受け付ける特定景品を設けた。また一カテゴリーの個数が多い景品はオペレー

七色を揃えた、だつこち
やん」の二十一世紀バー
ジョン、定番シリィズの
アフロ犬やモモパンダ、
こげばん、たればんだな
どの各新作を展示。また
緊急発売景品として、小
泉総理がライオンに着く
みを着たデザインのおぬ
いぐるみ「小泉純一郎の
ライオンハート」を紹介
した(九月発売)。

エイコはFIFAワ
ールドカップのライセン
ス商品として、サッカ
ーぬいぐるみシリ
ー

とができ
るぬいぐ
るみや、
いろいろ
な衣装を
着せたも
のなど種
類が豊富
になった。
このほか
長さ五十
センチのビ
ッグサイ
ズぬいぐ
るみシリ
ー



3 社合同プレイス展の大阪会場でセガ社の展示部分のよ



3 社合同プライズ展の大阪会場でセガ社の展示部分のようす

追加で出展52社

SCE、角川書店など加え

(株)コンピエータエント月十二・十四日、幕張メー
ティンメントソフトウッ
エア協会(CESA)は追
加された五十二社(前
八月一日、東京ゲーミ
ウ(TGS)01秋)にな
ったと発表した。出展規
回を大幅に上回る予定。

71113、51244
81「ゲーム装置、及び画像表示制御方法並びに画像表示制御プログラムを記録した記録媒体」、
特スクウェア（東京）、
3197536、11201716。「ビデオゲーム装置」、
特ウニコンピュータシステムメント（東京）、
802226、3300033。「把持装置」、
日本サポ特（東京）、
特パレスト（東京）、
3198078、911
リンピア（東京）、
132044
示ユニット、
置及び遊技機」、
知、13204877。
「図柄表示装置及びス
ツパ判別方法」、
ライト（愛知）、
04878。「図柄表示
装置」、
879。同、13204
887。「遊技機」、
13204893。同、
13204884。同、
2048842。同、
2048842。同、
特オ
を記録したコンピュ

12287 「スロットマシン」、同、13・21283。同、榎オリンピア（東京）、13・21288㊟。「プレイズゲーム機」、榎タイイロ（東京）、13・212361「景品払出し装置」、同、13・212362。「ゲームセンタの決済方法及び決済システム」、沖電気工業㈱（東京）、13・212363。「ゲームシステ及びゲーム方法」、同、13・212365。「景品取得ゲーム」

ログラムか記憶されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、13・212377㊟。「タイブ練習機能を有するアミューズメントシステム、ユーブ練習システムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、榎ハンメンオン・エンタテインメント（東京）、13・212369㊟。「ビデオゲーム装置およびログラムを格納した記録媒体」、京エニックス（東京）、218979㊟。「ビデオゲームにおける背景音出力方法及び背景音出力プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、13・218980㊟。「進路開拓ビデオゲーム装置及びプレイキャラクターの進路開拓処理プログラムを記録した可読記録媒体」、榎ケイタイイロ（大阪）、13・218981㊟。「ゲーム装置」、榎タイイロ（東京）、13・218982。

[illegible]

「ゲームマシン」のウェブサイト
http://www.ampress.co.
ニュースリリース、資料の送付
editor@ampress.co.

比九・五%減、経常利益は一〇・六%減の減収利益になる見通しだ。

**特許・実用新案
出願公告・公開**

(7月31日・8月15日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明、考案の名称、出願人、都道府県名、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容については、特許庁ウェブサイトで見るのができ

77777。「手持ち型液晶ゲーム機及びゲームプログラムデーターを記憶させた記憶素子を内蔵したカートリッジ並びに手持ち型液晶ゲーム機とカートリッジを組み合わせたゲームシステム」、(株)バンダイ(東京)、3198084、9・3127134。「電子機器装置」、(株)バンダイ(東京)、装メガハウス(東京)、3198093、10・3106163。「特典付与機能付サビデオゲーム装置」、(株)セガ(東京)、3198660、4・2668061。「ゲーム装置、同、3198686、4・348798」。

560。「ゲームシステム

読み取り可能な記録媒体 および球技用ゲームの画 像表示処理方法およびビ デオゲーム装置、同、	13-2123371。同、	13-2123371。同、
13-2123376。同、	13-2123376。同、	13-2123376。同、
「キ ーボード取得構造を有す るビデオゲーム機」、(株 セガ(東京)、13-204 965。『ゲーム装置お よびゲーム用情報記憶媒 体」、任天堂(京都)、	13-2123377。同、	13-2123377。同、
13-204966。『遊 技装置」、(株)カプコン(大 阪、13-204968。『通 信ネットワークを利用 した仮想競争ゲーム方 法』(株第一興商(東京、	13-2123378。同、	13-2123378。同、
13-204969。『通信 ゲームシステム及び通 信ゲームに使用されるゲ ーム端末並びにゲーム方 法』、(株)エス・エヌ・ケ	13-2123379。同、	13-2123379。同、
「機」、(株)セガ(東京、	13-2123380。『手 持ち型ゲーム機』、同、	13-2123380。『手 持ち型ゲーム機』、同、
13-2123384。『ゲ ムシステムおよびそれ に使用するコンピュータ読 みとり可能な記憶媒体、	13-2123384。『ゲ ムシステムおよびそれ に使用するコンピュータ読 みとり可能な記憶媒体、	13-2123384。『ゲ ムシステムおよびそれ に使用するコンピュータ読 みとり可能な記憶媒体、
コナミ(株)(東京)、13-	13-2123385。『エ キナンドイ(東京、13-	13-2123385。『エ キナンドイ(東京、13-
2123386。『ゲー ム装置、効果生成方法お び情報記憶媒体』、同、	2123386。『ゲー ム装置、効果生成方法お び情報記憶媒体』、同、	2123386。『ゲー ム装置、効果生成方法お び情報記憶媒体』、同、
13-2123372。『ゲ ーム機の振動発生装置 (株)ナムコ(東京、13-	13-2123372。『ゲ ーム機の振動発生装置 (株)ナムコ(東京、13-	13-2123372。『ゲ ーム機の振動発生装置 (株)ナムコ(東京、13-
2123373。『遊 技装置、八月十四日』遊技機	2123373。『遊 技装置、八月十四日』遊技機	2123373。『遊 技装置、八月十四日』遊技機
アルゼ(株)(東京、13-	アルゼ(株)(東京、13-	アルゼ(株)(東京、13-
218887。同、(株)	218887。同、(株)	218887。同、(株)
リンパ(東京、13-	リンパ(東京、13-	リンパ(東京、13-
218889。『シ ステム変換遊技機、	218889。『シ ステム変換遊技機、	218889。『シ ステム変換遊技機、
高砂電器産業(大阪、13-	高砂電器産業(大阪、13-	高砂電器産業(大阪、13-
218888。『不 動出し対応遊技設備	218888。『不 動出し対応遊技設備	218888。『不 動出し対応遊技設備

「ゲームマシン」のウェブサイト

**http://www.
ampress.co.jp/**

ニュースリリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

Pocket Lifter

大好評発売中!



OP価格 ¥830,000

インターネット販売実施中!

カトウ製作所ホームページにてポケットリフターの販売を案内中! 詳細はホームページ上にてご覧いただけますので是非アクセスして下さい。

カトウ製作所ホームページ URL: <http://www.kato-mfg.co.jp/>

SILVER BEAT

従来の楽しさをそのままに



OP価格 ¥550,000

ユニバーサルバージョン新登場!

SIMPLE IS BEST!

ゲームをやがくしきました!

小景品を揃えて大景品を狙い打ち!

FANCY LIFTER TWIN2

生まれ変わって新発売!



機能が増えても価格は据置き!

OP価格 ¥980,000

2人遊びの新しいTWIN2の新機能!

- ★従来の「デカバケット」を4箇所に設置。使用景品のバリエーションが更に広がります。
- ★リフトロック機能を標準装備。ディスプレイの切替で即変身!
- ★LED表示器を新装備! 待機中のデモ演出やゲーム中のアナウンス、リフト情報などを表示。ゲームを更に盛り上げます!

EXCEL LINE

新発売! エクセルラインPJの4のセーブルポイント!



同一筐体でパチスロにも対応!

通信機能で最大12台まで接続可能!

- ★NEWタイプ フロントガラスバックボルト機能! 遊技機機能搭載!
- ★多様なランプ演出で目立つ! 遊立! 豪華タイトル表示!
- ★コイン投入時に作動する期待メーターによりコインのインカムアップ効果が現れます!
- ★タイムサービス機能搭載! 大当りの発生時間を設定可能。
- ★確率の調整が簡単! 使い易い標準設定!
- ★コインとメダル両方使用可能!
- ★サイドパネルをスライド式! メンテナンスラック!
- ★配線の接続は2箇所OK! 簡単設置交換!
- ★遊技機もパチスロも対応!

仕様: 幅1680×奥行1185×高さ1950mm 重量280kg 最大消費電力300W

仕様の詳細はホームページ上にてご覧いただけます。

カトウ製作所 KATO MANUFACTURING CO., LTD.

本社工場/東京都世田谷区北島山6丁目24番13号

TEL: 03-3307-1221(代) FAX: 03-3309-1780

カトウ製作所ホームページ URL: <http://www.kato-mfg.co.jp/>

おでかけトミカ



NEW 2001

たのしくひろがるのりものせかい

おでかけセット

ZETOのおでかけセット

●おでかけトミカは、ワンパッキンタイプの動く定置式セットです。おもちゃトミカと違って、ワンパッキンタイプで遊ぶことができます。道路の上を、お車様の好きな方向に(ミゼット)ライドが動く様子を、クルクルと回転するパトロール、サイレン音も子どもたちを本当のトミカに乗っている気分させてくれます。

●設置スペース/生体仕様

2000×3000(とつてもコンパクト)

定員2名(大人1名・子ども1名)

電源 入力AC24V 50/60Hz 301va

8の字型300系のぞみ

250mm/ゲージ

はじめてプラレール

250mm/ゲージはじめてプラレール

●プラレールシリーズの車両を遊具として開発しました。実際に乗れるプラレールです。コインを投入して遊ぶので子供が大好きです。設置するだけで目を惹きます。とってもかわいい遊具は、300系のぞみ・D51・パトカー・消防車の4機種です。設置場所によりレイアウトも変更可能です。

●主な仕様

定員2名(大人1名・子ども1名)

電源 入力AC24V 50/60Hz 301va

250mm/ゲージ700系のぞみ号

●札幌トミカ博で好評開催中の「700系のぞみ号」イベントでは、連絡車両は欠かせません。一度に5両まで連結可能です。

●新登場の「700系ドクターイエロー」も大人気です。「おでかけトミカ」と組み合わせることによりトミカ・プラレールの世界を手軽に演出できます。

●主な仕様/シングル走行型

定員2名(大人1名・子ども1名)

電源 入力AC24V 50/60Hz 301va

各種イベント

●トミカ・プラレールを使った楽しいイベントには親子で参加がおすすめです。

●その他、プラレールジオラマセット、関連玩具等の販売などイベントのご相談も承っておりますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

トミカトリゲーム

プラレールで遊ぼう!

総発売元

ITOCHU SANKI

伊藤忠産業株式会社

〒100-0014 東京都千代田区永田町2丁目14番2号

TEL: 03-3508-3524 FAX: 03-3508-3522 (山王ビル)

●商品に関する問い合わせは環境・エネルギー課 庶務まで

販売代理店

AMUSEMENT KID RIDE WORKS CO., LTD.

エイケイワークス株式会社

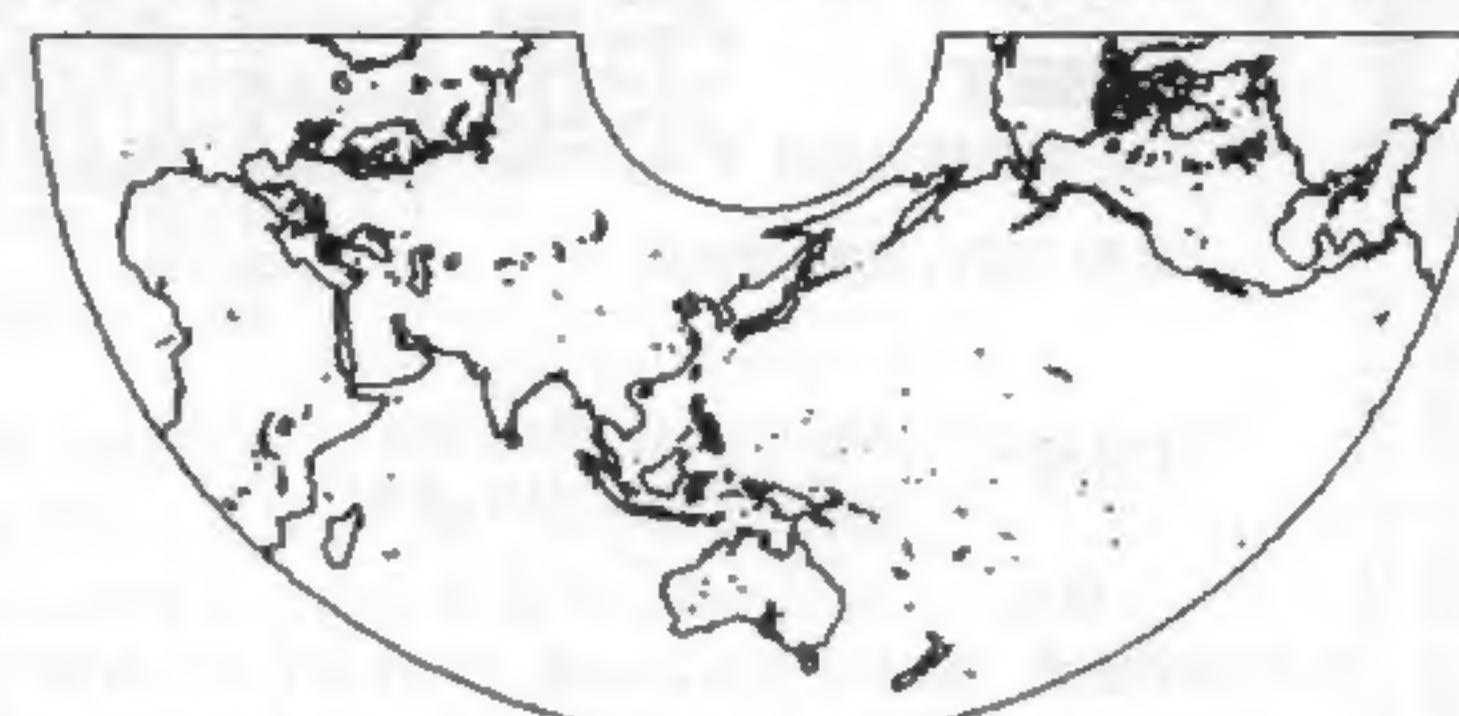
本社 大阪府東淀川区南船場1387-2 〒599-0301

TEL: 0724-94-0783 FAX: 0724-94-2195

※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



許諾契約切れに

プレイバイレイトイズ社

米国の景品メーカー、プレイバイレイトイズ社(PLI)は、ルニー・チュンズとイブ・ペリテイ社とのライセンス契約が切れたことにより、同社のゲームマシンを、プレイバイレイトイズ社が独自に開発・販売する。プレイバイレイトイズ社は、同社のゲームマシンを、プレイバイレイトイズ社が独自に開発・販売する。プレイバイレイトイズ社は、同社のゲームマシンを、プレイバイレイトイズ社が独自に開発・販売する。

コースター王死去

アントン・シュワルツコフ氏

五〇年代中ごろ、遊園地の再建から仕事を開始。六〇年代初期に「コースター王」と呼ばれる独特のコースターを独自に作った。主としてヨーロッパ、アメリカ、オーストラリア、ニュージーランドなどに建設された。現在「シュワルツコフ」と呼ばれるこのコースターは、世界に約六十台ある。アントン・シュワルツコフ氏は、遊園地の再建から仕事を開始。六〇年代初期に「コースター王」と呼ばれる独特のコースターを独自に作った。主としてヨーロッパ、アメリカ、オーストラリア、ニュージーランドなどに建設された。現在「シュワルツコフ」と呼ばれるこのコースターは、世界に約六十台ある。

世界規模の提携

相互にスポンサーなど協力

米国の遊園地メーカー、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントと、日本の遊園地メーカー、コナミ・ゲームング社が、相互にスポンサーなど協力関係を築く。ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントは、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に設置する。コナミ・ゲームング社は、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを設置する。

International Trade Show

Exponia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
Gameexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 12-14
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov. 9-11
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
Kamex 2001 (Seoul, Korea)	Dec. 7-11
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nuremberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8

大幅な増収増益

レベニユーシア伸ばす

ゲーム機メーカー、レベニユーシアは、大幅な増収増益を達成した。同社は、最新のゲームマシンを、世界中の遊園地に設置し、大幅な増収増益を達成した。同社は、最新のゲームマシンを、世界中の遊園地に設置し、大幅な増収増益を達成した。

トヨタとユニスタ

トヨタとユニスタの提携関係が、さらに強化される。トヨタは、ユニスタのゲームマシンを、トヨタの遊園地に設置する。ユニスタは、トヨタの遊園地に、ユニスタのゲームマシンを設置する。

ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントは、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に設置する。コナミ・ゲームング社は、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを設置する。

米国の遊園地メーカー、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントと、日本の遊園地メーカー、コナミ・ゲームング社が、相互にスポンサーなど協力関係を築く。ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントは、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に設置する。コナミ・ゲームング社は、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを設置する。

ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントは、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に設置する。コナミ・ゲームング社は、ユニバーサル・スタジオ・エンターテインメントの遊園地に、コナミ・ゲームング社のゲームマシンを設置する。

セガプライズ台風、上陸!



B1276
みんくる
ぬいぐるみ
入数 4種80個入 OP価格 30,000円
© 東京郵政通商



D1225
アンパンマン
メロディダンスマスコット
入数 3種38個入 OP価格 30,000円
© やなせたかし/フレール・TMS・NTV

●掲載の写真は発売中のものです。実際の商品と一部異なる場合があります。また、商品名、入数、商品番号、OP価格等も予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

株式会社 **セガ**

東京都大田区東堤2-12-14 本社3号館 プライズ部 カスタマー・リレーション課

電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744
http://www.sega.co.jp/prize/

人気絶頂!!『ミニモニ。』の9月10月アイテム大集合!!



ミニモニ。ぬいぐるみ
全4種 入数:75個 OP価格:30,000



ミニモニ。リストウォッチ
全5種 入数:100個 OP価格:30,000



ミニモニ。ソフビマスコット
全4種 入数:560個 OP価格:30,000

株式会社 **バンプレスト** プライズ事業部 〒271-0092 千葉県市川市1230-1 ビデオビル PHONE: 047-367-7131 FAX: 047-367-7132 http://www.banpresto.co.jp/

※写真と商品とは、多少異なる場合がありますのでご了承ください。

Prize Forum

プライズフォーラム

暑い寒いのは気の迷い
コピー品は扱わない



「店長、この間のコピーライトっていうの、なんだ、なんだか難しいし、よく分からないでいいです。」
「そうだな、「コピーライト」とよく言うけれど、じゃあ何?と聞かれても知らない人が多いだろうね。」
「私が分るの、CにOが付いた物がOKだよ、Cはコピー、Oはオリジナル。」
「あれはOとCで著作権・版権のことなんだ。著作権ってのは、作者が著作物を創作した時点で発生して、作者の権利を保護するために、CにOが付いた記号で表して、一般的には「マルシー」と呼んでるね。それって、どんなふうに使えばいいんだ?」
「マルシー表示は「©」の記号、「著作権者」の名「それ」に「著作物を最初に発行した年」の三つを表示すればいいんだ。それが無いと権利の主張ができません。」
「私なんか洋服とかバッグなんかは必ず見ますけど、その前に大きくブランドの名前が出てますから、よほどでないと見ません。」
「うちの業界では、景品にライセンススタックが付いてるから、それで確認することだね。」
「でも、ライセンススタックなんて小さいし、よく見えないからこたわらなくてもいいんじゃないですか?」
「だめだよ。著作権はちゃんと守らないといけないよ。もし守らなかつたらコピー品ばかり出てくると、キャラクターの権利を持つた著作権者に「もうこんな業界の景品には二度と許さなかつた」と言われちゃうよ。景品の業者にとっても損害だけど、業界にとっても「著作権を守らない悪質な業界」のレッテルを貼られてしまう。」
「そうですね。私も業界の一人として気を付けます。」



しあわせにゃんこ

占い大好き、幸せを運ぶかわいいにゃんこ。背中に天使の羽、頭にハートをつけたとってもキュートなネコ、しあわせにゃんこ。心理テストやいろんな占い、風水、おまじないなどが好きで、みんなに幸せを招いてくれます。占いブームのついで、待望のキャラが景品で登場!



©2001 SAN-X CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

※誌面の各商品は監修につき、デザイン・カラー・寸法など仕様等変更になる場合がありますのでご了承ください。

お申し込みはお電話かFAX、またはインターネットでTEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都葛飾区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
eコマースサイト: www.fans-web.com
FANSホームページ: www.fans.co.jp

すしあざらし タオルハンガー

セガ社
キャラのぬいぐるみ付きハンガー(高さ25cm)とイラストをプリントしたタオル(長さ40cm)のセット。
4種類。パッケージ付き。56個入りOP価格3万円。9月発売。

© さいだいずみ

みんくるぬいぐるみ

セガ社

東京都バスのマスコットキャラを採用したぬいぐるみ。3種類の表情の「みんくる」(高さ18cm)と都バスの4種をアソート。
80個入りでOP価格3万円。9月発売。

© 東京郵政通商

SHISHIROぬいぐるみ

小泉純一郎のライオンハートシステムサービス
小泉総理がライオンの着ぐるみに入って立っているようすをデザインしたもの。顔はアニメ風にデザイン。2種類ある。50個入りOP価格3万円。9月発売。

© 島民堂

まんまのまんまぬいぐるみデニムBIG

システムサービス

まんまちゃんがカバーオール、タンガリーシャツなど本物のデニム素材のカジュアルな服装をしたぬいぐるみ。3種類。40個入りOP価格3万円。9月発売。

© KTV・ラック

サンリオロケット型リュックBIGタイプ

エイコー
ロケットをモチーフにしたデザインのリュック。使用キャラはキティ2種、ポムポムプリン1種の3種類。
40個入りOP価格3万2千円。9月発売。

© SANRIO CO., LTD.

ハッピー玩葉セット

エイコー

キティとドラえもんを使ったラッパなど玩具とキャンディーなどの10種のセット。約800個入りOP価格1万9千5百円。発売中。

© 東京郵政通商

ガンビー GUMBYぬいぐるみ

バンプレスト
クレイアニメのキャラ「ガンビー」を初めて採用したぬいぐるみ。カウボーイ姿やギター奏者スタイルなど4種類。
75個入りOP価格3万円。9月発売。

© 2001 Prisma Toy Co., Inc.

ポケットモンスター

クリスマス靴下ぬいぐるみ

バンプレスト

ポケモンキャラのぬいぐるみをサンタクロースの靴下に縫い付けたもの。キャラはピカチュウなど3種類。高さ30cm。
42個入りOP価格3万2千円。10月発売。

© Nintendo CREATURES GAMEFREAK・TV TOKYO・SIO・PRO・JOKURU

EIKOH PRIZE NEWS

9月発売

昨年大好評だったハロウィンが、今度はレギュラーシリーズで登場! マシンの中の季節感を演出します。



サンリオハロウィンハッピーハロウィンドール2

OP価格 30,000円 4種類 68個入り

かわいい横ストライプ柄のBIGぬいぐるみです。



サンリオストライプドールBIGタイプ

OP価格 32,000円 4種類 40個入り

サンリオのりものキーホルダー



OP価格 30,000円 4種類 120個入り

おはよう! スパンクBIGクッション

OP価格 30,000円 2種類 40個入り

※商品仕様の変更がございます。ご了承ください。

株式会社 **エイコー** AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

新コミカルアクションゲーム 投げて体当たり SNK「ネオジオ」ソフト「ズババ」



ズババ

北野一成社長から、業務用「ネオジオ」ソフトの新作「ズババ」が九月下旬発売となる。

これはコミカルアクションゲームで、階層状画面内を動き回り敵をやっつけていくステイジクリア型のシンプルなもの。レバーと二つのボタン（アタックとジャンプ）を使用。二人同時プレイも可能で1P側はズババ、2P側はズビビのキャラを操作する。

スタート時に表示されるマップから一つのワールドを選択。各ワールドは五ステージ構成で、一ステージの敵を全部倒せばクリアとなる。

攻撃はパンチ、または画面の子どものキャラズボンで投げつける。攻撃を食らった敵はしばらくの間ヒートするので、その間に体当たりをすれば倒すことができる。ズビビは倒れるとプレイヤーキャラの後ろに付く。最終ボスとして星が飛び散り、これに当たれば敵はすべて消滅。ぶつかったズビビの数が多いほど星の飛び散る範囲が広がる。速度やパワー、得点がアップするアイテムも出現。三ワールドごとに得点アイテムが獲得できるステイジOがある。カートリッジOP価格六万八千円。

カトウの「F.L.ツイン2」 デカバケット 「シルバード」の新版も

カトウ製作所（本社東京、加藤孝子社長）から、プレイステーション2の新作として「ファンシーリフターツイン2」が八月下旬、「シルバード」が同月上旬にそれぞれ発売となった。

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

個を従来の一・五倍の大きさの「デカバケット」に変え、使用景品の幅を広げた。またゲーム終了時のリフターの位置をそのまま維持し、次のプレイヤーに引き継ぐリフトロック機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバード」は、リニューアルバージョンは、リアルコシールドで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくなった。機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバード」は、リニューアルバージョンは、リアルコシールドで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくなった。機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバード」は、リニューアルバージョンは、リアルコシールドで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくなった。機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバード」は、リニューアルバージョンは、リアルコシールドで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくなった。機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバード」は、リニューアルバージョンは、リアルコシールドで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくなった。機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを伴うLED表示を追加し、全体的にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

セガ社、2P「バーチャロンフォース」 2対2でバトル 「シャカッとタンバリン」新バージョンも



バーチャロンフォース

「バーチャロンフォース」は、前作「オラトリオ」をベースとした新作。二対二のチームバトルができるようになった。新しい武器や攻撃方法などを追加。またデータ記録する磁気カードシステムを採用した。二本の操縦桿を握り、先頭のトリガーとターボボタンを操作し、その組み合わせによりいろいろな

な攻撃、ジャンプやダッシュと各キャラクターの能力を駆使して戦う。チームバトルではリーダーに指名されたロボットのライフがなくなった場合、チームが負けとなる。連携プレイを強めるため、スタートボタンで味方の方向にダッシュさせて味方と接触すればライフを分け与えることができる。レスキューダッシュが追加された。またターボボタンの同時押しでターゲット切り替えができるようになった。武器はキャラによって異なる。複数同時発射ナパーム、二連ビームランチャーなどが加わった。ヒットメーター開発。2Pタイプで価格二百六十二万五千円、改造キットは十一月発売で百六十二万五千円。

「シャカッとタンバリン」は、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。

「シャカッとタンバリン」は、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。

「シャカッとタンバリン」は、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。

「シャカッとタンバリン」は、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。

「シャカッとタンバリン」は、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。シャカッとタンバリンは、十八曲を追加し計二十八曲。

話題のマシン

話題のマシン

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

「ファンシーリフターツイン2」は、景品パッケージが八個（前作十個）になり、うち両端の計四

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー.....エイブルコーポレーション

チャンスシリーズ第8弾

新製品

専用景品によりインカムアップ!!

90cmくらいの景品も簡単に可能!!

だれでも遊べる簡単なゲーム

エイブル

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)

新製品

老若男女だれも楽しめる!!

毎日遊べる簡単なゲーム!!

設定簡単!!

命懸けの勝負をGET!!

エイブル

セタ/エイブル

新製品

ボーイスカウト、麻雀、花札、将棋等

TVメダルゲーム基板が入ります!!

スレーターのオーダーメイドを承ります!!

エイブル

セタ/エイブル

株式会社エイブルコーポレーション

ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

第39回 アミューズメントマシンショー

2001年 9月20日(木)・21日(金)・22日(土)

東京ビッグサイト

開催

主催: (株)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)

後援: 経済産業省・国土交通省

協賛: 自由時間デザイン協会・日本経済新聞社

協賛: 自由時間デザイン協会・日本経済新聞社

運営委員長 佐賀健太

(株)パンプレスト代表取締役社長

出展社

アトラクション: アトラス、アルゼ、エイブルコーポレーション、大平技研工業、オムロン、カトウ製作所、北日本通商工業、コナミ、こまや、サミー、セガ、総研、タイトー、テクモ、ナムコ、パンプレスト、富士電子工業、ママトップ、ユウビス、リバーサービス

ファミリーゾーン: 協和プレイボウダック、サノヤス・ビシノ/明島、泉興興業/泉興興業、トーゴ、日産産業、BLD、オリエンタル、ホープ、義経産業、ミゼット工業、友来

景品ゾーン: アミューズ、エイコー、エスケイジャパン、システムサービス、スクラッチ、大長商事、中部商事、トップ産業、ビーナッククラブ、フクヤ、ブルーム

関連ゾーン: 旭精工、三和電子、セイミツ工業、セガ・ロジスティクスサービス、大仙産業、トーケン、日本コンラックス、日本ユニカ、ファースト・ロック、マリンゲーム

出版ゾーン: アミューズメント産業出版、アミューズメント・ジャーナル、アミューズメント週刊誌、総合ユニコム

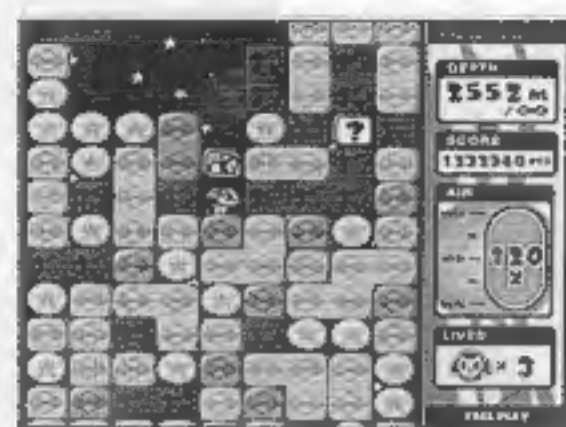
10,000円のQUOカードが抽選で100名に当たる!

9月20日・21日実施

会場内に設けられた8つのポイントを回り、スタンプを集めて下さい。抽選で10,000円のQUOカードが100名に当たります。



スタントタイフーン
CGドライブゲーム機。コース
タントをモチーフに障害物を弾
き飛ばし、スピンターンやジャン
プを駆使しながら走行。OP
価格94万円。【タイトー】No.631



ミスタードライバー・グレート
TVパズルアクションゲーム。
能力が違ふキャラと、ゲームの
進め方が異なるモードなどを追
加。「システム10」基板でOP
価格17万8千円。【ナムコ】No.631



パーチャストライカー 3
CGサッカーゲーム。選手の動
きが一段と滑らかになるなど向
上。「ナオミ2」基板とGD-
ROM、ドライブのセットOP
価格35万6千円。【セガ社】No.631

話題のマシン

(第626号～第631号)



カプリチオ・セサミ
クレーン機。コンパクトな1人
用。中央に落とし口があり、右
側と左側の景品の種類を変えて
使用することもできる。OP価
格49万8千円。【タイトー】No.630



カプリチオ・プロ
クレーン機。景品フィールドが
広くなり見やすくなった。ア
ームのバネが3種に増え細かい調
整ができる。2人用。OP価格
100万円。【タイトー】No.627



わんにゃんスタジアム
ベースボールゲーム。スマート
ボールタイプの野球ゲームで、1
～3塁などの穴に入るとボク
ス内で選手が動く。OP価格44
万8千円。【昭和技術】No.627



ならべとーる
プライズゲーム機。ルーレット
でランプを点灯させ、並んだラ
ンプの数により4段階の景品を
払い出す。連続プレイも。OP
価格69万円。【エイコー】No.627



パンチマニア北斗の拳 2
パンチングゲーム機。難易度5
段階のステージ、2台通電によ
る2人同時対戦/協力プレイな
ど追加。価格108万円。改造キ
ット24万8千円。【コナミ】No.626



モーキャップボクシング
TVボクシングゲーム機。グロ
ープをはめてパンチを出し、体
を動かすと、それらの動きに画
面が対応するセンサーを応用。
価格98万円。【コナミ】No.631



いただきニャンドラッキズ
メダルゲーム機。ボタンでボ
ールを打ち出しポケットに入れ、
すごろく式にランプを進める。
止めたマスに枚数表示。価格29
万8千円。【富士電子工業】No.628



ビスクロマンズ
メダルゲーム機。3色のボ
ールを盤面下部ポケットに入れて並
べる。ジャックポットで男女の
人形が踊る演出がある。OP価
格98万円。【富士電子工業】No.628



満腹飯店
T.V.メダルゲーム機。料理を並
べた円卓が回転。客の前で止め
た料理に表示された数字分のメ
ダルが払い出される。OP価格
29万8千円。【タイトー】No.626



ナムコスターズ
プッシャータイプのメダルゲー
ム機。盤面ポケットにメダルが
入ると液晶画面で「バックマン」
などのミニゲームができる。価
格75万円。【ナムコ】No.626



ポイントシューター
プライズゲーム機。「くみく
みくす」1作目。パチンコ式で
盤面に陳列した景品の時計のゲ
ートに玉を入れる。OP価格39
万8千円。【パンプレスト】No.631



シルバークービー
パチンコ式プライズゲーム機。
大きな玉を弾き入賞穴に入ると
ルーレット回転。数字により大
小の景品を払い出す。OP価格
55万円。【カトウ製作所】No.630



ふふチャチャのアドベンチャードライブ
定置型乗物機。TV番組のアニ
メキャラを採用。ハンドルでミ
ニカーを走らせる遊びでOP価
格80万円。【日邦産業】No.630



ペンギン消防車
定置型乗物機。「働く車シ
リーズ」3作目。いろいろな音声が
流れ、パトライトが点灯。サイ
レン音付き。2人乗りでOP価格
49万8千円。【真砂工業】No.628



ポケモンなかよしドライブ
バッテリーカー。専用フィ
ールド上でピカチュウとビチュウの
2台が走行。音声付き。2台と
フィールドとのセットOP価格
210万円。【パンプレスト】No.627



はじめてブラレール・消防車
レール走行式乗物機。玩具ブラ
レールをもとにデザイン。前面
の大きな目玉が動く。2人乗り。
車両OP価格90万円。【大阪娯
楽機製作所/伊藤忠産業】No.626



タマプリ
シールプリント機。卵をイメ
ジした外観デザイン。タッチペ
ン式で多彩な画像調節可能。用
紙カセットを2つ搭載。OP価
格145万円。【菊池商事】No.631



ファンキューブ
タッチパネル式T.V.メダルゲー
ム機。動物と足跡の組み合わせ
パズル、神経衰弱、スロット式
ビンゴの3ゲームから選択。価
格49万8千円。【ナムコ】No.628

総目録

No. 117

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⑧明らかなコピー機や⑨とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①TVゲーム機②アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、③メダルゲーム機、④AM自販機、⑤乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部次回へ繰り越し)



コードワゴン・ディスパッチ
CGドライブゲーム機。緊急車
両や大型トレーラーを操作し、
一般車両を追い越し現場へ急行。
2P型で価格148万円。改造用キ
ット39万8千円。【コナミ】No.626



三國戦記 2
TV格闘ゲーム。敵キャラとチ
ェンジできるエリアが増え、ボ
スキャラも選べるようになった。
基板OP価格13万8千円。
【IGS/ナムコ】No.626



サンバド E アミーゴ ver.2000
T.V.マラカスゲーム機。上下左
右に踏むように振るモード、2
人用での相性診断モードなどを
追加。改造キット標準価格29万
7千5百円。【セガ社】No.626



太鼓の達人
大きな和太鼓を叩くTV音楽ゲ
ーム機。2本のバチで太鼓の真
ん中や縁を画面指示どおりに叩
き分ける。約20曲収録。価格112
万2千5百円。【ナムコ】No.628



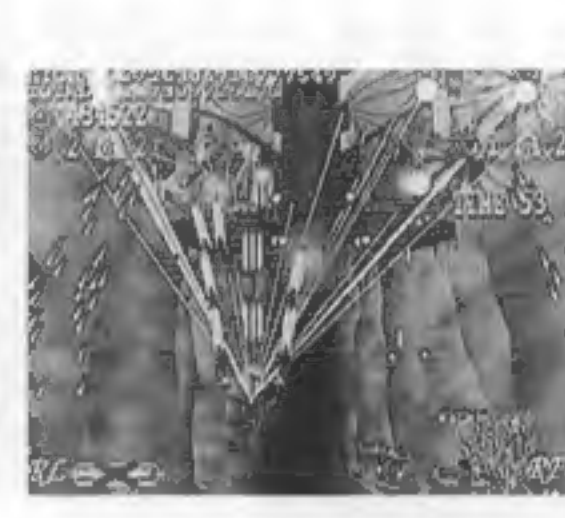
コスミックスマッシュ
スカッシュとブロック崩しを合
わせたCGゲーム。ボールを打
ち返し宙に浮くブロックを破壊。
「ナオミ」用ROMキット標準
価格14万7千円。【セガ社】No.627



ブラディブros 3
CG格闘ゲーム。すべての技や
力がアップする超強化システム
などを追加。「システム246」
基板でOP価格24万8千円。
【エイティング/ナムコ】No.627



ザ・警察官 - 新宿24時
TVガンゲーム機。プレイヤー
の上下左右への動きがセンサー
により画面に反映される。警察
官が暴力団を蹴蹴し昇進してい
く。価格98万円。【コナミ】No.627



ギガウイング 2
CGシューティングゲーム。敵
弾を吸収する攻撃方法など追加。
得点は21ヶタまで上がる。「ナ
オミ」基板でOP価格18万8千
円。【タクミ/カプコン】No.627



アシュラバスター
TV格闘ゲーム機。新キャラ5
人追加。KOされても数秒間復
活できる技や派手な特殊技など
を追加。基板OP価格18万8千
円。【真貴商会】No.626



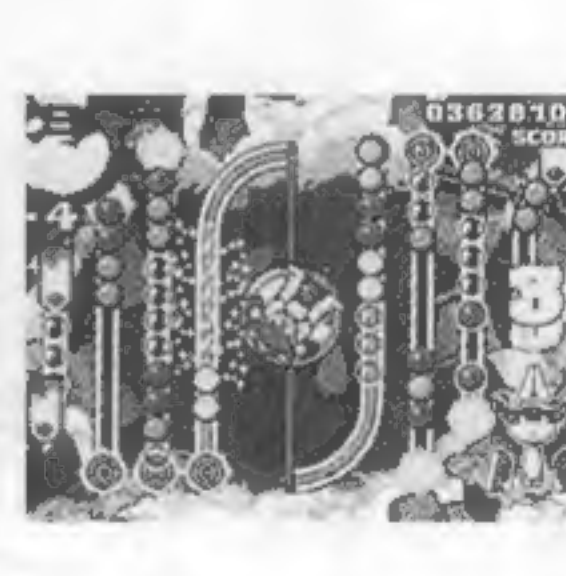
フォトボール
TVカメラ撮影ゲーム機。備え
付けのカメラを持ち、指示ど
おりタイミングよくシャッターを
押す。4ジャンル構成。価格106
万2千5百円。【ナムコ】No.630



ダイナミックゴルフ
CGゴルフゲーム。トラックボ
ール操作で飛距離を微妙に調節
できる。1～4人用。「ナオミ」
用GD-ROMキットOP価格
14万8千円。【セガ社】No.630



サラリーマンチャンプ
TVミニゲーム。食事や階段上
り、電車の中など日常生活を題
材にした27種類のゲームを内蔵。
「システム573」基板セット
価格19万8千円。【コナミ】No.628



バズループ 2
TVパズルゲーム。2カ所を同
色にしてその間の玉を全部消す
新モードなど追加。「CPS II」
基板でOP価格13万8千円。
【ミッCHEL/カプコン】No.628



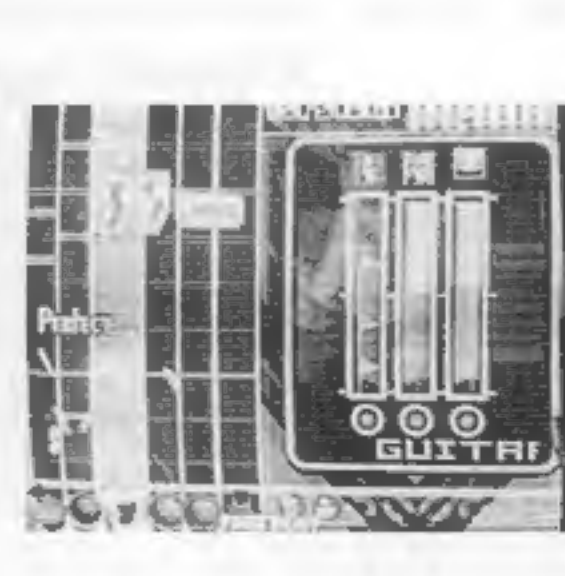
F355チャレンジ 2
CGドライブゲーム機。バンク
やアップダウンがある実在5カ
所のコースを追加。3画面DX
用と2P用改造キットで各標準
価格50万円。【セガ社】No.628



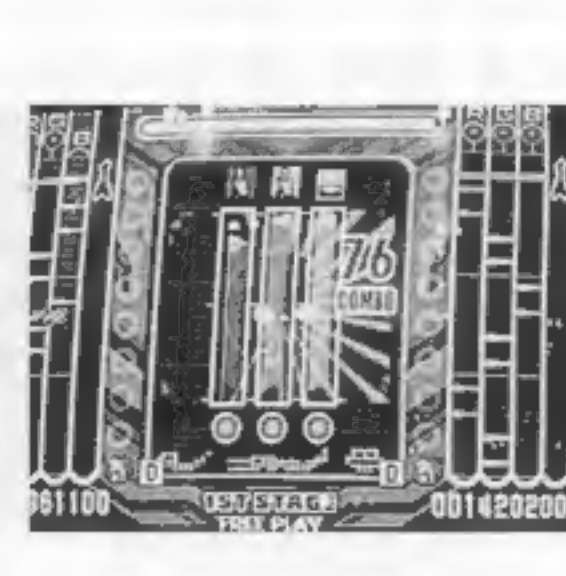
エアトリックス
CGスケートボードゲーム機。
スケボーの上に立ち前後、左右、
回転させ、ハーフパイプ内で技
を決めると得点。標準価格254万
2千円。【セガ社】No.628



キーボードマニア 3rd MIX
キーボードでメロディーを奏で
るTV音楽ゲーム機。メロディ
ーを重視した曲を20曲以上追加
し計30曲収録。価格19万8千
円。【コナミ】No.630



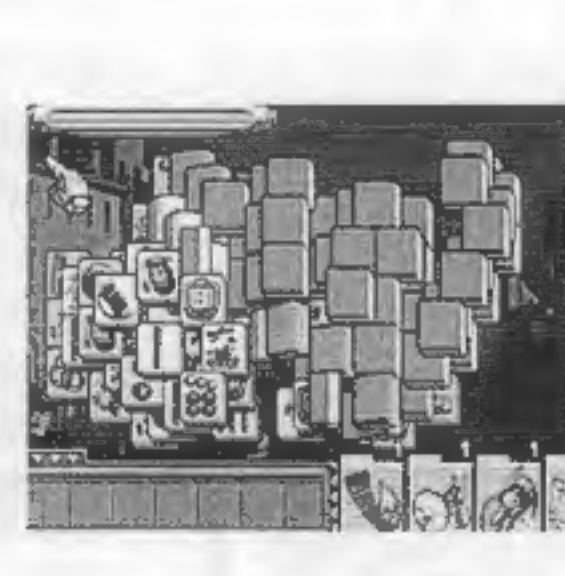
ドラママニア 4th MIX
TVドラマシミュレーションゲ
ーム機。ギターとキーボードゲ
ーム機とのセッションができる
通信ユニット付き。価格24万8
千円。【コナミ】No.630



ギターフリークス 5th MIX
TVギターシミュレーションゲ
ーム機。33曲以上を追加し計100
曲収録しジャンルも広げた。判
定の段階も増加。改造キット価
格19万8千円。【コナミ】No.630



天竺
TVパズルゲーム。立体ライン
でつなげた牌から同じ牌を2つ
ずつ取り除いていく。「Gネット」
ゲームカードOP価格11万8千
円。【タイトー】No.630



中国龍2001
シリーズ4作目のTVパズルゲ
ーム。透視牌など多彩なフィー
チャー追加。「PGMシステム」
カードリッジOP価格10万8千
円。【IGS/エイブル】No.630



ストリートファイターゼロ3:アッパ
TV格闘ゲーム。2対1や対ボ
ス戦のモードを追加。「ナオミ」
用GD-ROMとドライブのセ
ット標準価格19万7千5百円。
【カプコン/セガ社】No.630

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2) Virtua Fighter 4 (Sega)	9.13
2	カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	8.55
3	鉄拳 4 (ナムコ) Tekken 4 (Namco)	8.46
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.15
5	ビーチスバイカーズ (セガ社 Naomi) Virtua Beach Volleyball (Sega)	7.00
6	ホットギミックインテグラル (彩京) Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	6.45
7	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega)	6.42
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)	5.59
9	ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	5.55
10	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.43
11	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)	5.40
12	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) Super World Stadium 2001 (Namco)	5.36
13	スーパーメジャーリーグ (セガ社 Naomi) World Series Baseball (Sega)	5.33
14	ミスタードリラー グレート (ナムコ) Mr. Driller Great (Namco)	5.06
15	パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)	5.01
16	ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/セガ社 Naomi) Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	5.00
17	怒首領蜂 II (IGS/カプコン) Do Donpachi 2 (IGS)	4.90
18	プロギアの嵐 (ケイブ/カプコン) Progear (Cave/Capcom)	4.81
19	対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.80
20	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)	4.77
21	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.69
22	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	4.46
23	ギガウイング 2 (タクミ/カプコン) Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	4.33
24	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.25
25	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.20

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価
(RATING)

調査ロケーションの設置総種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	- 太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatum 2 (Namco)	8.88
2	1 太鼓の達人 (ナムコ) Taiko no Tatum (Namco)	8.29
3	- クラブカート (2P/DX) (セガ社) Club Kart (2P/DX) (Sega)	7.29
4	3 ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)	7.24
5	2 ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ (カプコン/ナムコ) Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	7.00
6	5 スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.92
7	13 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.80
8	7 ドラムマニア・フォースミックス (コナミ) Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.58
9	12 シャカッとタンバリンノ (セガ社 Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega)	6.47
10	6 ヴァンパイアナイト (SD/DX) (ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.18
11	4 ポップンミュージック 6 (コナミ) Pop'n Music 6 (Konami)	6.09
12	17 バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)	6.06
13	11 マンボ・ア・ゴーゴー (コナミ) Mambo a Go Go (Konami)	6.01
14	16 ニンジャアサルト (ナムコ) Ninja Assault (Namco)	5.92
15	9 ザ・警察官 (コナミ) Police 911 (Police 24/7) (Konami)	5.67
16	8 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.43
17	14 モーキャップボクシング (コナミ) Mocap Boxing (Konami)	5.33
18	26 コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	-	ハードパンチャー はじめの一步 (タイトー) Hard Puncher (Taito)	9.18
3	2	チルティショット (オムロン) Tilty Shot (Omron)	8.89
4	3	チャオッピノ (オムロン) Chaopi (Omron)	8.70
5	5	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)	8.27
6	4	めちゃキレイノ (アトラス) Mecha Kireiノ (Atlus)	8.17
7	6	キャンバスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron)	8.12

Ludus Tonalis (29)

Ludus Tonalis 〈29〉

いろいろとさまざまに音の世界で遊んで蕩児はまたもやクラシックの音楽に帰ってくることになる。いざその起源が、気掛りになってくると、歴史が古い時代のものであるがつかぬ。

あるいは歴史以前のことになると、記号や文字もな、世界であるのだから、科学で判明した資料をもとに半ば想像力にすがっての哲学の問題に帰せられてしまう。

音の起源についても文字で残っているのはギリシア時代からであり、ギリシア時代の人も音の起源についていろいろと思考の限りを駆使して哲学をしている。

天動説の天文学者プトレマイオス、幾何学者エウクレデースは今でも読むことが出来るが、ギリシア時代には人々は是るかなる宇宙のなかに星々は正しい運動をしていた、動くものはすべて音をたてている。正しい運動をしている以上、その音はあつて調和ある諧調をつくりだしているはずであるとしたい像のうちに宇宙の奏でる音楽を耳にしている（ルネサンスの時代の人々と同じことを復習している）。

更に六世紀初頭のローマの哲学者ヨエティウスは、その後のヨーロッパの中世全体の音を支配することになる「音楽論」(De institutione musica)を書いた。この、ギリシア、ローマの音楽理論が十七世紀初めのケプラーの遊星の運動に関する三つの根本法則の鍵になっている」と知ると驚いてしまう。

音楽はまずは「宇宙の音楽」[musica mundana]から始まる。

星の音から聴こう。

ギリシア時代の人々が聴いた調和ある諧調音が、今の私たちには聴こえない。

見る方は随分と進んでいるのに。ついこの間の新聞でも三千万光年先の星の渦の写真掲載して

いふまでもなく光年という単位は聞き慣れない。それが可能なら、捕えることが可能になる。こういう単位の世界の話になると、私たちの一年とか一月とか一時間のうん単位での生活が限りなく空しく感じられ

米航空宇宙局(NASA)のハッブル宇宙望遠鏡が、地球から三千万光年離れた宇宙で、金色に輝く星の渦の広がり、紫色や白の彩られた渦の周辺部の様子を鮮明にとらえた。

NGC1512という名の星雲の中心部にある。この星雲は、太陽系がある銀河の隣にあり「棒渦状星雲」と呼ばれる。実際は棒のような形をしていて、星雲の中心部に、外側から大量のガスが流れ込み、渦巻きのように見える。

渦の直径は約2400光年、星雲の中では無数の星が生まれており、点在する青い部分は生まれたばかりの星。上部で赤く輝いている部分は誕生後時間がたった星だとい

山と歌人、宇宙音楽ということになれば、戦後文学の出発点のひとつ、植倉雄高の『薄葉と風車』の序詞もそうであった。この本も、ブルーストのマドレーヌの話と同じで、昔のあるシーンを想い起こさせ、手にする度にただだしなしい生活を戒めては忘れる。私にとって忘れられない思い出と結びついてゐる。一九五七年早稲大学を卒えて結局東京を離れることになり、出発の日、東京駅へ向う途次の新宿伊国屋で懐しく求めた数冊の本の中の一世しめられたものの中に、大地震後も処分せず手元に置いている。

広い店内で本を探すと同時に、問もそうはなく入口近くにいる女店員に、確かに「マルキ・ド・ササン二冊だったか。買ったか?」と未来社の垣谷が「書院」の短編全集三冊(影写者)を伝えること、類々たる旨を伝えること、類々たる赤く健康そうな女店員が飛燕のごとき身を翻して、あっという間に五冊を揃えて持ってきてくれ

するのには、前記のことです。よと言っているようであり、当時の新宿にはまさに「街に花咲くおとめたち」という感じと、周辺の雰囲気を明るくする忘れ難い女の子たちが多かった。

閑話休題、その「濠洲と風車」の序詞（叙夢）

太古の闇と宇宙の涯から涯へ吹く風が触れあうところに、そいつはいた。そいつは石のように坐っていた。そいつが立ち上がる時、山毛櫨と樅の森から一群の鵜鴎が飛び立ち、暗い山々は谷々わき、顫える木霊が谷々から峰へまでうねり響いた……。

そいつは湿った羊歯類がむいた土壌から芽吹く音を聞いた。香わしい夜の大地のなかで静かに開く花の揺れ顫える音も聞いた。軟らかな木の実は開いた。秋から春の風風の渦のなかを飛び散ってゆく爽やかな匂いを嗅いだ。そして、太古から時間のはてまで睡らせてつづける甘美な（もの）の歌のなかにそいつは睡る。

終戦直後、わが国においては、物理的に乏しい耐えざる状況にあったが、イデオロギーの面においては危機的だといながらも、それぞれ甘美な情況であったことが窺える。

生命の発生についても愚かであるから私自身ながら間勘ちがいをして甘美なものを想像して岩波新書の「生命の起源（オポリーン）」を見た後、私ももっていたイメジでは泥土の濡みの中の水溜りが春さきの陽光をうけ、その水溜りの中への種々の炭素が長閑な考えられない偶然によって生命体を形成したのではない。

ところが最近の生物学の説明では、数百度の高温がづよい熱湯の中で生命が発生したことになる。あの当時の私たちの情況の捕え方は、すべてに甘かったのである。

有田佐市

た。跳んだはずみにスカートの下のシュミーズの白がちらと見えて綺麗な脚だと感じたのはどうも言いこだった方が、吃驚して印象をよくしたのは女の子が平積みの上の一本の本でなくて汚れていない数冊下の本をぬいて持ってきてくれたことだった。この時はまことに心の底から自然に「ありがとう」の言葉が出てきた。

ついていた。きらめく陽光あびて垂れた枝から枝へ小さな栗鼠がけたたましく走りまわって、そして眼をさまぬことがあった――。

宇宙の始源について今の天文学ではどうやら無から生じたというのが定説になっているようだが地球が誕生して四十五億年、生物があらわれたのが三十五億年前、現生人の出現が十萬年前から二十萬年前とみなされている。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Carnival Day
カーニバル・デイ
超アナログ!!

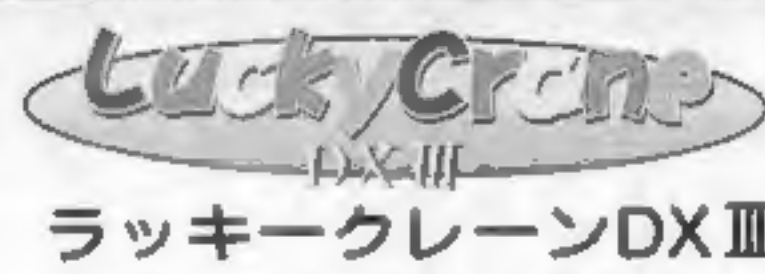
パチンコとスマートボールがドッキングした景品は大型・中型・75φカプセルの3種類



ペンギンの綿菓子機



1回の原価約5円で高い利益率。料金や音量など各種設定が簡単。



リング1個から重量感ある景品まで、
バケットの強弱設定が可能!!



入ってみたいくなるタマゴ形シール機
アップと全身、CG調効果も自在!!
2カートリッジ式プリンターを搭載



VIBIS
LUBIS

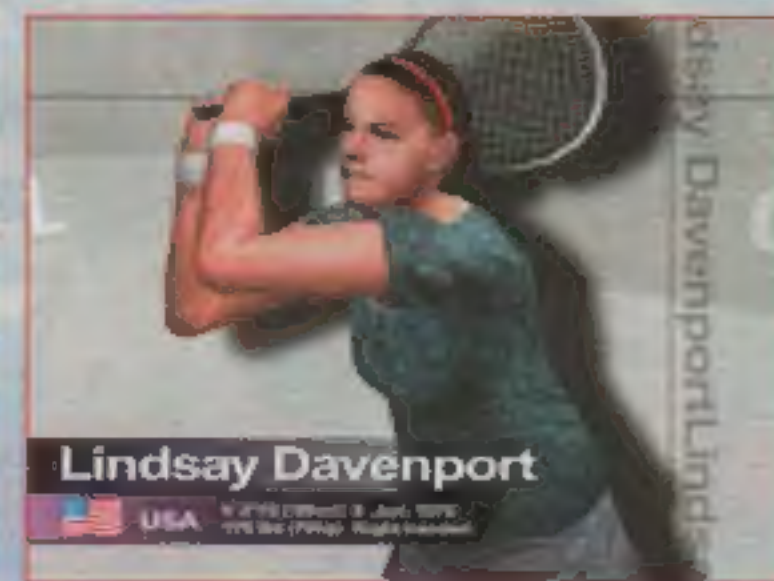
株式会社
フウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜喜ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351

SEGA

誰でも簡単にスーパースプレイ!! 奥深い
駆け引きはすべての人を惹きつける!!

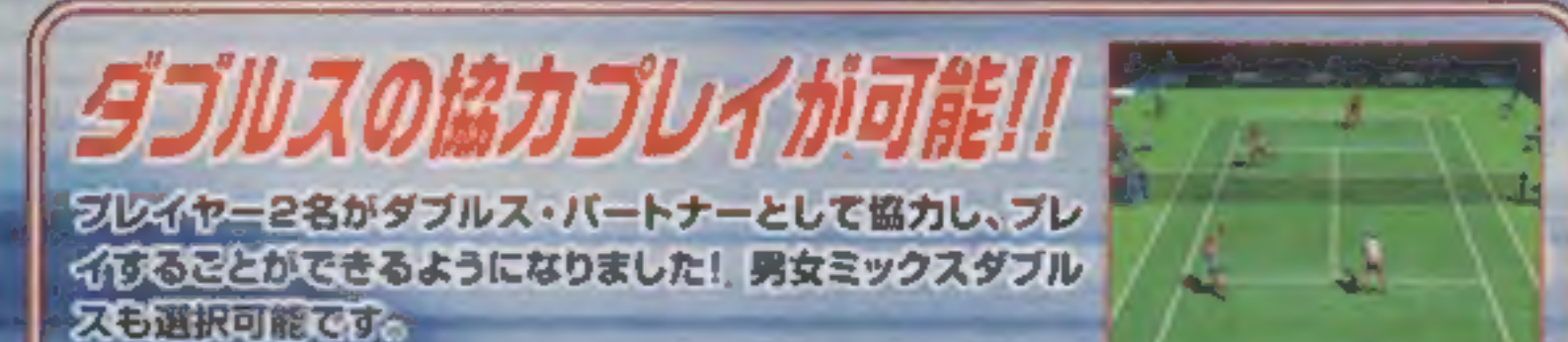
申込締切
9月26日
10月中旬発売予定
お試し販売 第5弾!!



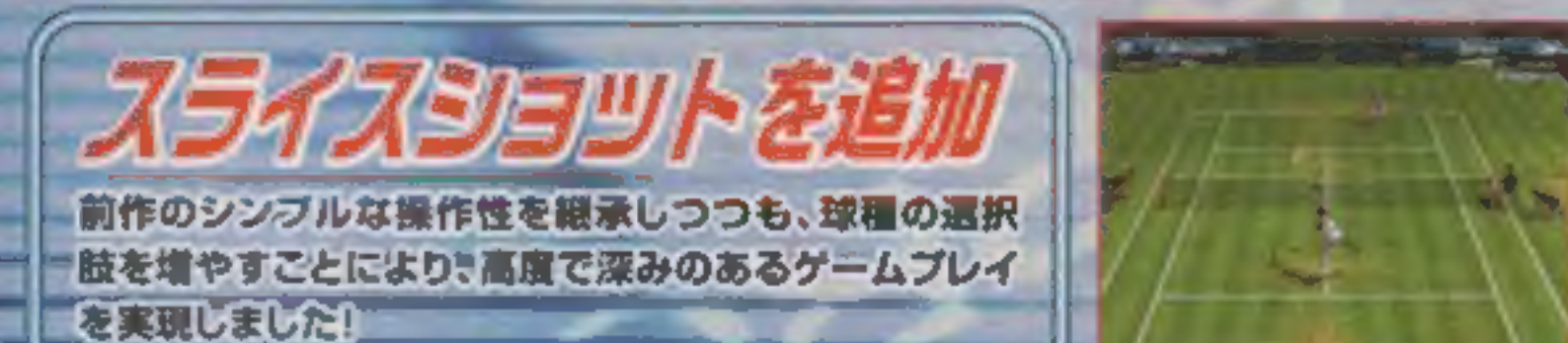
前作同様、ジョイスティック8ボタンで簡単操作であらゆるスーパースプレイを誰でも楽しむことができるのももちろん、スライスショットの追加により、球種の打ち分けが多彩になり、より一層、試合の駆け引きがエキサイティングになっています。また、従来のシングル対戦に加え、ダブルスの協力も追加、待望の女子選手が使用できるようになるなど、遊びの幅を広げています。



待望の女子選手が登場!!
世界で大注目されているウィリアムズ姉妹をはじめとした待望の女子選手を迎え、男子選手においても世界のトップランカーが新たに参加しています。



ダブルスの協力プレイが可能!!
プレイヤー2名がダブルス・パートナーとして協力し、プレイすることでできるようになりました! 男女ミックスダブルスも選択可能です。



スライスショットを追加
前作のシンプルで操作性を継承しつつも、球種の選択幅を増やすことにより、高度で深みのあるゲームプレイを実現しました!

Power Smash 2
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —



NAOMI

ダービーオーナーズクラブ2

DERBY OWNERS CLUB II

あの競走馬育成シミュレーションゲームの
続編が大幅に進化を遂げて登場!!



ダービーオーナーズクラブ2ではレースと調教が分離するなど
あらゆる面でリニューアルし、現実感とゲーム性の深みがアップ!

DOC2では、調教とレースが完全に独立しているため、プレイヤーはサテライトで馬の状態(ランク、肉体、状態)を判断し、馬が強くなるまで調教したり、調教せずにレースに出し続けるなど、自分で選択することが可能になりました。また、ランク制を導入することにより、実際の競馬のようにランクを勝ちあがって行く醍醐味を持たせると同時に、実力の違う馬同士が同じレースに出走する事がなくなり、初心者にもやさしいシステムへと進化しました。さらに、音声合成の技術を取り入れた山本アナウンサーの声による実況や、より強化されたグラフィックや生産・調教・馬とのコミュニケーションなどで、プレイヤーを飽きさせません。

本社3号館 東京都大田区東横谷 2-12-14

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5
名古屋販売 愛知県名古屋市中区栄区社が丘1-804

電話03(5737)7539 国
電話03(5737)7541 プ
電話03(5737)7544 海
電話011(841)0250 直
電話06(6334)5336 直
電話092(452)6843 直
電話052(702)3003 直

すべての
アミューズメント
情報ここに。
sega-am.com
http://www.sega-am.com

SEGA 株式会社 セガ

英文版業界ニュース

Weak "Yugio" Demand, Konami Lowers Forecast

Konami Corp., Tokyo, posted its fiscal first quarter (April - June) results on August 9, and revised its forecast of mid-term and fiscal year results downward. This was due to drops in demand for the "Yugio" game cards which had been extremely profitable. The result is that final net income is likely to decrease to ¥17,500 million, down 19.7% from the preceding year.

The consolidated revenue for the first quarter ended June 30, 2001, was ¥37,723 million and net income ¥698 million (results in the same quarter a year ago were not compiled). The results of 32 subsidiaries were included in the results including Konami Sports.

The first quarter sales breakdown was as follows: amusement games accounted for ¥2,181 million, gaming machines (medal games, slot machines) ¥626 million, arcade operation ¥993 million, game cards ¥5,771 million, home videos ¥8,692 million, fitness clubs ¥15,482 million, pachinko systems ¥3,623 million, and others ¥350 million.

The operating income breakdown was as follows: amusement games ¥317 million, game cards ¥2,635 million, home videos ¥835 million, fitness clubs ¥243 million, pachinko systems ¥1,180 million, and others ¥21 million.

Operating loss from gaming machines was ¥424 million, and arcade operations ¥13 million. Although the new fitness club subsidiary Konami Sports earned significant revenue, its operating income is small.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September 2001 is ¥89,000 million with net income of ¥2,500 million. Konami originally forecast ¥100,000 million in revenue and ¥9,500 million in net income on May 10.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥233,000 million and net income is ¥17,500 million. Konami previously forecast ¥250,000 million in revenue and ¥24,000 million in final net income.

According to Konami, an estimated breakdown of the post-revision forecast revenue for the fiscal year is as follows: amusement games ¥12,500 million (down ¥3,500 million from the previous forecast), gaming machines ¥11,000 million (up ¥500 million), arcade operation ¥4,000 million (no change), game cards ¥30,000 million (down ¥18,000 million), home videos ¥82,000 million (up ¥2,000 million),

Konami Gaming Buys Paradigm

Konami also announced that Konami Gaming Inc., Las Vegas, purchased Paradigm Gaming Systems Inc., Las Vegas, for US\$12 million. Paradigm is a company specializing in casino database systems, and Konami Gaming intends to absorb it as a system division.

Established in 1997, Konami Gaming obtained a licence for the manufacture and sale of gaming machines in Nevada in January 2000, and commenced shipment to casinos in Las Vegas from December. A major feature of recent casino operations is the existence of database systems which are used to induce repeat gambling.

Although Paradigm is a small company established in 1998, its gambling database technology is recognized as excellent. Konami explains that it will launch marketing of gaming machines by equipping them with such database systems.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2001 Amusement Press, Inc.

Atlus Sells Off Domestic Subs.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, announced on August 14 that it sold its subsidiaries Apies Co., Ltd., Osaka, and Mu System Service Co., Ltd., Tokyo, to the subsidiary management. These two management buy outs mean that Atlus now has no domestic subsidiaries, leaving it more streamlined.

Apies is an arcade operating company, which operated 32 arcades when Atlus purchased Apies from Yubis in April 1999. Unprofitable arcades were subsequently closed and there are now only 8 arcades. Until very recently, its liabilities exceeded its assets. Atlus sold the stocks of Apies to Masami Nagahori, formerly of Atlus and presently president of Apies, for only ¥1,000.

Mu System Service is a "Print Club" rental company established in September 1996. Its main business was sold to My System Service Ltd., a company established by former Atlus staff member Yasuhiro Isozaki who purchased 75 machines for ¥5 million. The former Mu System Service was sold to Masamitsu Wada, formerly of Atlus, for only ¥600.

SCE Accepts FTC's Order

The Fair Trade Commission (FTC) passed judgement on August 1 that Sony Computer Entertainment Inc.

(SCE) infringed upon the Antimonopoly Law when selling game software for the home video system "Play Station" (PS). SCE accepted the decision.

According to the FTC decision, in the six months prior to the release of "PS" games consoles and software in December 1994, SCE established three basic rules of distribution in order to completely control the sales channel: (1) the prohibition of discount sales by retail stores; (2) the prohibition of the sale of secondhand goods; (3) the prohibition of inter-retailer sales.

In May 1996, the FTC raided the head office, etc. of SCE on the suspicion of infringement of the Antimonopoly Law, and in January 1998 advised SCE to rescind these three rules. However, SCE did not comply with this "administrative guidance" and the subsequent trial has been going on since February 1998.

The FTC ordered SCE to give up its prohibition of discounts and inter-retailer sales. Regarding the prohibition of secondhand goods, although it was judged that it reinforces the prohibition of discount, it was not specifically prohibited. This is because the lawsuit concerning secondhand goods is currently underway at the Supreme Court.

"Tokyo Disney Sea" Previewed

With the official opening of Oriental Land Co.'s (OLC) second theme park "Tokyo DisneySea" planned for September 4, preview visits for those connected with the park were commenced on August 1. Developed by Walt Disney Co., USA, and OLC, it is Disney's newest theme park.

Since construction commenced in 1998, OLC has invested ¥338,000 million in "DisneySea" including the adjoining hotel.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

TAITO®

個性的で魅力的なキャラクターとストーリー。
本格的縦画面縦スクロールシューティング登場!!

TAITONET

式

神

の

城



…そして、7月23日。 32番目の事件現場から、物語が始まる。

- ◆個性的で魅力的なキャラクター毎に設定された謎のストーリーが展開します。
- ◆攻撃方法は通常攻撃・式神攻撃・ボンバー攻撃の3種類。キャラクター毎に異なる攻撃をマスターする事がハイスコア獲得の鍵となります。
- ◆ハイスコアハイリターンズの「T・B・S」(テンション・ボーナス・システム)がスコア稼ぎをより一層面白くします。



Alfa System
© 2001 AlfaSystem.co., Ltd All rights reserved.

人気のプッシャーにボクシングゲームをミックス

高インカムが期待できます。

店舗での注目度抜群!

- アクション性強化!
- プレイ意欲・持続性強化!
- 多彩な払い出し演出!

おもしろギミック満載の多彩な演出!
メタルパンチチェッカーを通過して
プレイヤー人形がチャンピオン人形をKO
するとボーナス払い出しが行われます。

GREYHOUND CHAMP
グレイテストチャンピオン
今、ビッグファイトのゴングが鳴る!

●サイズ: W630mm×D725mm×H1875mm ●重量: 105kg

大型景品対応クレーン機の決定版!

カプリチオ サイクロン ピュア

Capriccio Cyclone Pure

人気のカプリチオシリーズに
待望のニューモデル登場!



★筐体カラーリングを一新! ★メカ機能をパワーアップ!
キャッチャーメカのモーターや上下移動のシャフトを改良!
ゲーム回転率がアップし、対応景品が更に広がります!
もちろんアームの強弱はドライバー1本で簡単に切替可能!

●サイズ: W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量: 230kg

株式会社タイトー

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

© TAITO CORP. 2001